

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ЗАПОРОЖСКАЯ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
ПРИОЗЕРСКОГО РАЙОНА ЛЕНИНГРАДСКОЙ ОБЛАСТИ**



ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
Протокол №   1    
от «30» августа 2024 г

УТВЕРЖДЕНА  
Директор МОУ «Запорожская ООШ»  
Приказ № 156-о от «30» августа 2024  
г

Дополнительная общеразвивающая программа  
естественнонаучной направленности

**«ОСНОВЫ ЛОГИКИ И АЛГОРИТМА» (Точка роста)**

Возраст детей: 7-8 лет

Срок реализации: 1 год

**Разработчик: Шаврина А.В.**

п. Запорожское  
2024 г.

**Пояснительная записка**

Программа внеурочной деятельности «Основы логики и алгоритма» составлена для учащихся 1-2 классов общеобразовательных школ в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования. Программа рассчитана на 2 часа в неделю (68 часов в год).

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевою сферы ребенка.

Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

**Новизна программы.** Программа содержит дополнительный изучаемый материал (работа со строками и файлами, рекурсии, олимпиадные задачи), значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков. Специфика курса состоит в том, что они строятся на уникальной дидактической базе – предметно - практической деятельности, которая является для учащихся 4 необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

**Актуальность.** В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Учащиеся начальной школы принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо

создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

**Педагогическая целесообразность** начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Внеурочная воспитательная работа обладает некоторыми преимуществами по сравнению с учебной, так как организуется на добровольных началах и имеет большие возможности для организации различных видов деятельности, позволяя использовать в оптимальном сочетании традиционные и инновационные формы и методы работы. Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка. Данная программа помогает ознакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы. В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

#### **Нормативно – правовые основания для разработки дополнительных общеобразовательных программ:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями, вступивший в силу с 01.09.2020).
2. Паспорт национального проекта «Образование» (утверждённый президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16)
3. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждённый Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 № 1642 (редакция от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования».
4. Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании), (воспитатель, учитель)» (редакция от 16.06.2019) (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 октября 2013 г. № 544н, с изменениями, внесёнными

приказом Министерства труда и соцзащиты РФ от 25.12.2014 № 1115н и от 5.08.2016 г. № 422н).

5. Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественнонаучной и технологической направленностей («Точка роста») (Утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6).

**Целью обучения** по программе «Основы логики и алгоритма» является развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

**Задачи обучения:**

- познакомить школьников с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. Программа «Основы логики и алгоритма» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей, учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

**Направленность программы:** естественнонаучная, **форма обучения:** очная. Занятия проводятся 2 раза в неделю, 68 часов в год.

**Планируемые результаты освоения программы**

**Личностные результаты.**

К концу обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности; - правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;

- назначение и работу стандартных программ «Блокнот».
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы PowerPoint;
- Основные блоки клавиш;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;

#### **Должны уметь:**

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.

- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, PowerPoint.
- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере.

#### **Метапредметные результаты:**

- работать в сотрудничестве;
- уметь находить пути поиска информации.
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникативных технологий (далее – ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;

- использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет); в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображения, готовить своё выступление; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

#### **Личностные УУД:**

- положительно относиться к учению, к познавательной деятельности, желание приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивать новые виды деятельности, участвовать в творческом, созидательном процессе;

- осознавать себя как индивидуальность и одновременно как члена общества, признавать для себя общепринятые морально-этические нормы;

- осознавать себя как гражданина, как представителя определённого народа, определённой культуры, интерес и уважение к другим народам. Регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с материалом;

- учиться работать по предложенному учителем плану.

#### **Познавательные УУД:**

- делать выводы в результате совместной работы класса и учителя.

#### **Коммуникативные УУД:**

- оформлять свои мысли в устной форме;
- слушать и понимать речь других;
- учиться работать в паре, группе;
- выполнять различные роли (лидера, исполнителя).

### **Учебно-тематический план**

#### **1 класс**

№	Наименование раздела	Кол-во часов		
			Всего	Теория
1	Введение	1	1	-
2	Знакомство с графическим редактором Paint	12	4	8
3	Знакомство с текстовыми редакторами	11	5	6
4	Знакомство с программой PowerPoint	10	4	6
	<b>Итого:</b>	<b>34</b>	<b>14</b>	<b>20</b>

#### **2 класс**

№	Наименование раздела	Кол-во часов		
			Всего	Теория

		<b>В</b>		
		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
<b>1</b>	Введение	1	1	-
<b>2</b>	Знакомство с клавиатурой	2	1	1
<b>3</b>	Знакомство с программой Power Point.	4	1	3
<b>4</b>	Знакомство с 3D ручкой	5	2	3
<b>5</b>	Знакомство с текстовым редактором WORD	9	3	6
<b>6</b>	Знакомство со средой программирования Scratch	6	2	4
<b>7</b>	Знакомство с графическим редактором Paint и Paint 3D	7	2	5
<b>Итого:</b>		<b>34</b>	<b>12</b>	<b>22</b>

## Календарно-тематическое планирование

### 1 класс

№	Дата	Тема занятия	Тип занятия	Описание занятия
<b>Тема 1. Введение</b>				
<b>1</b>	02.09	Вводное занятие	беседа	Техника безопасности при работе за компьютером, правила поведения в компьютерном классе, знакомство с компьютером
<b>Тема 2. Знакомство с графическим редактором Paint</b>				
<b>2</b>	09.09	Графический редактор Paint. Вызов программы	Беседа, практика	Учимся запускать программу, знакомимся с интерфейсом программы
<b>3</b>	16.09	Инструментарий программы Paint.	практика	Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы
<b>4</b>	23.09	Раскрашивание готовых рисунков	практика	Раскрашиваем рисунки по шаблонам
<b>5</b>	30.09	Рисование пиксельных рисунков по образцу	практика	Рисуем пиксельные рисунки по образцу
<b>6</b>	07.10	Декоративное рисование	практика	Прорисовка

				геометрических фигур, линии, узоры, орнамент, цвет
7	14.10	Проба пера. Проект	практика	Создание композиций на тему «Мой дом», «Моя школа»
8	21.10	Функции копирования. Составление рисунков	практика	Применяем функцию копирования для создания копий рисунков
9	11.11	Шрифт. Виды шрифтов (начертания, размеры)	практика	Выбор шрифта, создание надписи, корректировка надписи
10	18.11	Театральная графика	практика	Создание образца занавеса, эскизов и головных уборов
11	25.11	Пейзаж	практика	Понятие пейзажа, примеры, понятия (пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер)
12	02.12	Декоративное рисование	Беседа, практика	Упражнения, повторение и закрепление пройденного материала. Создание коллекции рисунков
13	09.12	Решение головоломок (логических задач)	игра	Решаем логические задачи
<b>Тема 3. Знакомство с текстовыми редакторами</b>				
14	16.12	Знакомство со стандартными программами. Программа «Блокнот»	Беседа, практика	Запуск текстового редактора «Блокнот», знакомимся с интерфейсом программы
15	23.12	Текстовый редактор Word. Вызов программы	практика	Запуск текстового редактора WORD, знакомимся с интерфейсом программы
16	13.01	Клавиатура. Основные клавиши	практика	Работа на клавиатурном тренажере
17	20.01	Набор текста	практика	Учимся набирать текст
18	27.01	Редактирование текста. Меню «Главная»	практика	Учимся редактировать текст, работаем в меню «Главная»
19	03.02	Меню «Вставка». Составляем поздравительную открытку	практика	Изучаем меню «Вставка», учимся создавать первые поздравительные открытки
20	10.02	Оформление буклетов	практика	Учимся создавать



				буклет
21	17.02	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе. Схемы	практика	Создаем рисунок в текстовом редакторе, составляем схемы
22	24.02	Составление кроссвордов	практика	Учимся создавать кроссворды
23	03.03	Решение головоломок (логических задач)	игра	Решаем головоломки, логические задачи
24	10.03	Развивающие игры	игра	Играем в развивающие игры
<b>Тема 4. Знакомство с программой PowerPoint</b>				
25	17.03	Знакомство с программой PowerPoint. Вызов программы	Беседа, практика	Знакомимся с программой, меню программы
26	31.03	Основные возможности программы PowerPoint	практика	Изучаем возможности программы
27	07.04	Составление простейшей презентации	практика	Создаем первые слайды в программе
28	14.04	Творческий проект «Это я»	практика	Создание проекта на тему «Это я»
29	21.04	Работа с текстом	практика	Основные комбинации клавиш
30	28.04	Добавление в презентацию картинок, арт текстов	практика	Добавляем в презентацию картинки и арт объекты
31	05.05	Добавление эффектов анимации в презентацию	практика	Добавляем эффекты в презентацию
32	12.05	Творческая работа	практика	Создаем презентацию на свободную тему
33	19.05	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки	практика	Добавляем в презентацию вложения и гиперссылки
34	26.05	Творческая работа	практика	Создаем презентацию на свободную тему

## 2 класс

№	Дата	Тема занятия	Тип занятия	Описание занятия
<b>Тема 1. Введение</b>				
1	06.09	<b>Вводное занятие</b>	беседа	Техника безопасности при работе за компьютером, правила поведения в компьютерном классе, знакомство с компьютером
<b>Тема 2. Знакомство с клавиатурой</b>				
2	13.09	Знакомство с клавиатурой. Специальные управляющие клавиши. Функциональные клавиши.	практика	Работа в программе «Мир информатики 1-2 год обучения»

3	20.09	Практическая работа «Техника печатания»	практика	Вырабатываем технику правильного печатания на клавиатуре
<b>Тема 3. Знакомство с программой Power Point</b>				
4	27.09	Создание презентаций с помощью Power Point. Создание нового слайда, фон слайда.	Беседа, практика	Знакомимся с программой, меню программы, создаем первые слайды
5	04.10	Вставка рисунков и других объектов на слайд. Анимация на слайдах	практика	Используем меню «Вставка», добавляем анимацию
6	11.10	Добавление в презентацию картинок, арт текстов	практика	Добавляем в презентацию картинки и арт объекты
7	18.10	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки	практика	Добавляем в презентацию вложения и гиперссылки
<b>Тема 4. Знакомство с 3D ручкой</b>				
8	25.10	3D ручка. Демонстрация возможностей, устройство	Беседа, практика	Техника безопасности при работе с 3D ручкой.
9	08.11	Шаблоны-трафареты геометрических фигур	практика	Используем шаблоны геометрических фигур при работе с 3D ручкой
10	15.11	3D ручки. Практическая работа «Цветок»	практика	Рисунок цветов 3D ручкой
11	22.11	3D ручки. Практическая работа «Бабочка».	практика	Рисунок бабочку 3D ручкой
12	29.11	3D ручки. Практическая работа «Узоры»	практика	Рисунок узоры 3D ручкой
<b>Тема 5. Знакомство с текстовым редактором WORD</b>				
13	06.12	Знакомство с текстовым редактором WORD. Вызов программы	Беседа, практика	Знакомимся с программой, используем различные шрифты
14	13.12	Меню «Главная» и «Вставка»	практика	Знакомимся с меню главная и режимом вставки
15	20.12	Параметры страницы	практика	Знакомимся с параметрами страницы, используем линейку, создаем рисунок
16	27.12	Набор и редактирование текста	практика	Учимся набирать и редактировать текст
17	10.01	Создание компьютерного рисунка в	практика	Создаем рисунок в

		текстовом редакторе. Схемы		текстовом редакторе, составляем схемы
18	17.01	Форматирование документа, вставка рисунков. Сохранение документа.	практика	Учимся форматировать документ, работаем со вставкой рисунков, учимся сохранять документ
19	24.01	Составляем кроссворды	практика	Учимся создавать кроссворды
20	31.01	Создаем буклеты	практика	Учимся создавать буклеты
21	07.02	Приглашение на День рождения, в текстовом редакторе WORD	практика	Делаем приглашение на день рождения
<b>Тема 6. Знакомство со средой программирования Scratch</b>				
22	14.02	Знакомство со средой программирования Scratch	Беседа, практика	Рассматриваем где находятся блоки, почему они цветные и какой за что отвечает
23	21.02	Знакомство с эффектами Scratch	практика	Знакомимся с главным спрайтом – Рыжим котом
24	28.02	Ожидание и цикл с условием	практика	Работаем с блоком «Ждать до» и операторами арифметических и логических действий
25	07.03	Работа с переменными и создание игрового таймера	практика	Создаем простой таймер для игры
26	14.03	Клоны и события	практика	Создаем копии спрайтов
27	21.03	Создание своего блока	практика	Объединяем операции в один блок
<b>Тема 7. Знакомство с графическим редактором Paint и Paint 3D</b>				
28	04.04	Знакомство с графическим редактором Paint и Paint 3D	Беседа, практика	Знакомство с интерфейсом программы
29	11.04	Компьютерная графика в программе Paint 3D	практика	Создаем компьютерные модели в программе Paint 3D.
30	18.04	«Создание нового изображения». Меню в Paint 3D. Кисти в Paint 3D. Объемные модели	практика	Работаем с меню, использование кисти, рассматриваем объемные модели
31	25.04	Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект	практика	Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект
32	09.05	Создание трехмерной модели	практика	Создание трехмерной

		домика		модели домика
33	16.05	Рисуем вазу с подсолнухами	практика	Рисуем вазу с подсолнухами
34	23.05	Моделирование интерьера в программе	практика	Знакомимся с понятием интерьер, изучаем некоторые требования к интерьеру, развиваем пространственное мышление

### **Материально-техническое обеспечение программы**

Материально-техническое обеспечение информационной образовательной среды для реализации обучения информатике и активного использования полученных знаний и приобретенных навыков при изучении других дисциплин – это:

#### **минимальная модель электронно-программного обеспечения:**

- один компьютер на рабочем месте учителя;
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет (выход в открытое информационное пространство сети
- Интернет – только для учителя начальной школы, для учащихся – все подготовлено учителем («давайте познакомимся ...»);
- целевой набор ЦОР в составе УМК для поддержки работы учителя с использованием диалога с классом при обучении информатике;
- цифровые зоны: алгоритмическая (решение логических задач, компьютерное моделирование в учебных средах на сайте Единой коллекции ЦОР [www.schoolcollection.edu.ru](http://www.schoolcollection.edu.ru)).

#### **базовая модель электронно-программного обеспечения:**

- компьютерный класс (сеть, сервер);
- презентационное оборудование;
- выход в Интернет (выход в открытое информационное пространство сети
- интернет – только для учителя начальной школы, для учащихся – все подготовлено учителем («давайте познакомимся ...»);
- ресурс к УМК на сайте Единой коллекции ЦОР [www.schoolcollection.edu.ru](http://www.schoolcollection.edu.ru);
- сетевой набор ЦОР в составе УМК для поддержки работы учащихся при обучении информатике;
- цифровые зоны: алгоритмическая (решение логических задач, компьютерное моделирование в учебных средах на сайте Единой коллекции ЦОР [www.schoolcollection.edu.ru](http://www.schoolcollection.edu.ru)), клавиатурного письма.

#### **расширенная модель электронно-программного обеспечения:**

- компьютерный класс (мобильные компьютерные классы, сеть, сервер);
- презентационное оборудование;

- выход в Интернет (в начальной школе выход в открытое информационное пространство сети Интернет – только для учителя начальной школы или под руководством и в присутствии учителя, для обучающихся на занятии – все подготовлено учителем («давайте познакомимся ...»));
- ресурс к УМК на сайте Единой коллекции ЦОР [www.schoolcollection.edu.ru](http://www.schoolcollection.edu.ru);
- сетевой набор ЦОР в составе УМК для поддержки работы учащихся при обучении информатике;
- цифровые зоны начальной школы – это дополнительные специализированные лаборатории или отдельные компьютеры, на которых установлено специальное оборудование и ПО: цифровая киностудия (соответствующие программы, микшерский пульт, магнитофоны, разные кинокамеры и др.);
- издательское рабочее место (верстальные программы, корректоры, словари и пр., брошюровщик, ризограф); рабочее место для Webдизайна (графический планшет, Web-конструкторы, сканеры, сложные графические пакеты для работы с фото и видео) и пр.

#### **Методическое обеспечение программы**

Методическое обеспечение программы включает в себя описание:

- обеспечение программы методическими видами продукции (разработки игр, занятий, бесед и т.п.);
- рекомендации по проведению практических работ и т.п.;
- дидактический и лекционный материал, методика по исследовательской и проектной работе, тематика исследовательской работы;
- олимпиадные и конкурсные задания, ребусы;
- методики расслабляющих упражнений при работе с компьютером (для глаз);
- таблицы (наглядные пособия);
- интернет - пособия по Информатике и ИКТ для 1-4 классов.

#### **Литература, используемая учителем**

1. Матвеева Н. В., Цветкова М. С. Информатика. Программа для начальной школы, 2-4 классы. - М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.
2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика и ИКТ. 2-4 классы: методическое пособие. 2-е изд., испр. и доп.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебники для 2-4 классов/М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.
4. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочие тетради для 2-4 классов: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
5. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 2-4 классов /М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

6. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика, 2-11 классы.-2-е изд. – М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2012.

7. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. – Просвещение, 2011 г.

#### **Литература, используемая учащимися**

1. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: учебник для 3 класса в 2 ч. Ч. 1, Ч. 2. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013.

2. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: рабочая тетрадь для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

3. Матвеева Н. В., Челак Е. Н. Информатика: контрольные работы для 3 класса. Ч.1, Ч.2. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

#### **Электронное сопровождение УМК:**

- ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеевой и др. «Информатика», 1-4 классы (<http://school-collection.edu.ru/>)
- ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 1 класс, Н.В. Матвеева и др.
- ЭОР на CD-диске к методическому пособию для учителя, 2 класс, Н.В. Матвеева и др.
- Авторская мастерская Н.В. Матвеевой (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>)
- Лекторий «ИКТ в начальной школе» ( <http://methodist.lbz.ru/lections/8/>)
- Мир информатики 1-4 годы. [Электронный ресурс]. – М.: Кирилл и Мефодия. 2000 г. – 1 электронный оптический диск (CD-ROM)